VAROITUS LAAJAKUVATELEVISIOIDEN OMISTAJILLE!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

VAROITUS EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tätä peliä.
Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.
Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.
Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista – huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan a paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia – pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

PELIN AIKANA NOUDATETTAVAKSI SUOSITELTAVIA VAROMÄÄRÄYKSIÄ

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10–15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

SISÄLTÖ

LAITTEISTOVAATIMUKSET

Varmistathan, että laitteistosi täyttää pelin vähimmäisvaatimukset, joka on lueteltu sekä alla että pelin pakkauksessa. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* **-pelin toiminnan kannalta on äärimmäisen tärkeää, että laitteistosi täyttää nämä vaatimukset.**

NÄIN TARKISTAT LAITTEISTOSI

Jos olet epävarma tietokoneesi nykyisestä kokoonpanosta, käytä DirectX-diagnostiikkatyökalua. Sen avulla tarkistat helposti laitteistosi kokoonpanon.

- Käynnistä diagnostiikkatyökalu napsauttamalla **Käynnistä**-painiketta ja valitsemalla **Suorita.** Kirjoita laatikkoon komento DXDIAG. DirectX-diagnostiikkatyökalu käynnistyy.
- Löydät laitteistosi tiedot välilehdeltä Järjestelmä. Näytönohjainta ja äänikorttia koskevat yksityiskohdat löydät välilehdiltä Näyttö ja Ääni.
- Vertaa näitä tietoja alla lueteltuun vähimmäiskokoonpanoon. Laitteistolla, joka vastaa vähimmäiskokoonpanoa, voi yleensä pelata peliä kuvan ja äänen perusasetuksilla.

  Huom: Jos et ole aiemmin käyttänyt DirectX-diagnostiikkatyökalua, on suositeltavaa, että et muuta ohjelman asetuksia.
- Tarvitsetko apua pelin aloittamisessa? Siirry alla olevaan kohtaan *Puhdista järjestelmä ennen pelaamista!*
- Kaatuuko tai jumiutuuko pelisi? Katso lisätietoja kohdasta *Ennen pelin aloittamista* sivulta 4!

VÄHIMMÄISKOKOONPANO

- Windows 98/Me/2000/XP (Windows 95- ja Windows NT -käyttöjärjestelmiä ei tueta)
- 600 MHz:n Intel Pentium III tai vastaava suoritin
- 256 MB RAM-muistia
- 8x CD-ROM/DVD-asema
- 850 MB vapaata kiintolevytilaa (sekä tilaa tallennettuja pelejä, Windowsin sivutustiedostoa ja DirectX™ 9 -sovelluksen asennusta varten)
- Direct3D-yhteensopiva 32 MB:n näyttökortti (GeForce 2 tai vastaava)
- DirectX 9 -yhteensopiva äänikortti
- näppäimistö ja hiiri.

PUHDISTA JÄRJESTELMÄ ENNEN PELAAMISTA

Ennen kuin asennat ohjelmia tietokoneellesi on **äärimmäisen tärkeää,** että varmistat kiintolevysi olevan parhaassa mahdollisessa toimintakunnossa. Suosittelemme, että huollat tietokoneesi säännöllisesti. Toiminnot ScanDisk, Levyn eheytys ja Levyn siivous/Järjestä uudelleen ovat työkaluja, joiden avulla pidät tietokoneesi hyvässä toimintakunnossa. Säännöllisen huollon ansiosta voit helpommin pelata uusimpiakin pelejä moitteettomasti. Lisäksi puhdas järjestelmä on tehokkaampi ja myös muut käyttämäsi ohjelmistot toimivat nopeammin ja vakaammin.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Virheentarkistus (Win 2000/XP)** etsii ja korjaa kiintolevyasemiesi virheet ja vahingoittuneet lohkot.
- **Levyn eheytyksen** avulla tietokoneesi järjestää kiintolevyllä olevat tiedostot tehokkaammin. Toiminto ennaltaehkäisee tietojen vahingoittumista ja nopeuttaa keskusyksikön tiedonkäsittelyä.
- **Levyn siivous/Järjestä uudelleen** auttaa poistamaan järjestelmästä tarpeettomia tiedostoja. Näin levylle jää enemmän tyhjää tilaa, mikä ehkäisee ongelmia, jotka voivat estää pelin onnistuneen asennuksen.

Lisätietoa ScanDisk/Virheentarkistus, Levyn eheytys ja Levyn siivous/Järjestä uudelleen -toiminnoista ja niiden käytöstä saat Windowsin ohjeista.

NÄIN KÄYTÄT WINDOWSIN OHJEITA

1. Napsauta Käynnistä-painiketta ja valitse kohta Ohje, esiin tulee ruutu Windowsin Ohje ja tuki.
2. Napsauta saraketta Etsi ja kirjoita siihen hakusanoja, kuten "Scandisk" (Win 98/ME), "Virheentarkistus" (Win 2000/XP), "Eheytä" tai "Levyn siivous/Järjestä uudelleen". Esiin tulee ohjeita työkalujen käytöstä.

Mikä DirectX™ on?

DirectX on osa käyttöjärjestelmiä Windows® 98, 2000, ME ja XP. Sen avulla Windows voi nopeasti käsitellä tietokoneen eri osista saatavaa tietoa, mikä on tärkeää varsinkin uusimpia pelejä pelattaessa. Kun tekniikka kehittyy, markkinoille tulee uusia laitteita ja sovelluksia, esimerkiksi uusia 3D-kiihdyttimiä ja 3D-äänikortteja, ja myös DirectX kehittyy tukemaan uutta laitteita. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* vaatii version DirectX 9.0b, jonka voit tarvittaessa ladata koneellesi pelilevyltä. Jotta DirectX toimisi moitteettomasti, näytönohjaimessa ja äänikortissa on oltava uusimmat ohjelmistoajurit. Nämä ajurit voit yleensä ladata laitteen valmistajan Internet-sivuilta tai pyytää ne valmistajan teknisestä tuesta. Jos käytät ajureita, joita DirectX 9.0b ei tue, saattaa kuvassa tai äänessä esiintyä häiriöitä pelatessasi peliä *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Lisätietoja ohjelmasta saat virallisilta DirectX -sivuilta osoitteesta:
http://www.microsoft.com/directx

Miten DirectX 9.0b asennetaan?

Jos haluat asentaa DirectX:n **sen jälkeen** kun olet asentanut pelin *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, aseta pelilevy tietokoneesi CD-ROM/DVD-asemaan, napsauta Käynnistä-painiketta ja valitse Suorita. Kirjoita D:\DirectX\dxsetup (jos CD-ROM/DVD-asemasi kirjaintunnus on jokin muu kuin D:\, tarkista tunnus kohdasta **Oma tietokone** ja korvaa kirjaintunnus oikealla) ja napsauta kohtaa OK. Napsauta kohtaa ASENNA DIRECTX UUDELLEEN asentaaksesi DirectX:n.

Pelin asentaminen

Aloita pelin *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* asentaminen asettamalla peli-CD tietokoneesi CD-ROM/DVD-asemaan. Odota, kunnes automaattinen käynnistysvalikko avautuu. Valitse ASENNA ja sitten SEURAAVA. Kirjoita näyttöön avautuvaan laatikkoon sarjanumero, jonka löydät pelin *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* ohjekirjan takasivulta valkoisesta laatikosta. Noudata ruudulle ilmestyviä asennusohjeita.

- Jos automaattinen käynnistysvalikko ei avaudu näyttöön, kaksoisnapsauta työpöydällä olevaa kuvaketta **Oma tietokone** ja kaksoisnapsauta sitten sen CD-ROM/DVD-aseman kuvaketta, johon peli-CD on asetettu. Kaksoisnapsauta tiedostoa 'setup.exe', jolloin pelin asentaminen käynnistyy.

Pelin poistaminen/uudelleen asentaminen

Jos peli ei toimi kunnolla tai sen asennus ei onnistunut ensimmäisellä kerralla, kannattaa peli asentaa uudelleen.

1. Poista peli napsauttamalla **Käynnistä-painiketta** ja valitsemalla **Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**, jos käyttöjärjestelmänä on Windows XP). Valitse sitten hakemisto, jossa peli on ja poista peli napsauttamalla kohtaa Uninstall.
2. Asenna peli uudelleen noudattamalla kohdan *Pelin asentaminen* ohjeita.
   TÄRKEÄ HUOMAUTUS: Peliä ei tulisi poistaa manuaalisesti, sillä joidenkin peliin liittyvien tiedostojen poistaminen ei ehkä onnistu. On aivan normaalia, että pelaajien luomia tiedostoja, kuten tallennettuja pelejä, uusintoja ja muita pelaamiseen liittyviä tiedostoja, jää vielä pelin poistamisen jälkeenkin kiintolevyn pelikansioon. Jos et halua säilyttää näitä tiedostoja pelin poistamisen jälkeen, poista ne samaan tapaan kuin poistat tavallisia tiedostoja tietokoneeltasi.



Ennen pelin aloittamista

Tietokoneellasi toimivat ohjelmat saattavat viedä resursseja, joita peli tarvitsee toimiakseen moitteettomasti. Kaikkien tällaisten ohjelmien toimintaa ei aina edes huomaa, sillä monet niistä käynnistyvät automaattisesti, kun tietokoneeseen kytketään virta. Taustaohjelmat ovat ohjelmia, jotka toimivat aina tietokoneesi ollessa käynnissä, ja joissakin tapauksessa ne *saattavat* aiheuttaa pelin kaatumisen tai lukittumisen.
Suosittelemme, että suljet taustaohjelmat ennen kuin aloitat pelin *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* pelaamisen.

Tärkeä huomautus: Kun suljet taustaohjelmat, pelin toiminta tehostuu. Samalla kuitenkin menetät taustaohjelmien hyödylliset ominaisuudet. Muista käynnistää taustaohjelmat uudelleen, kun lopetat pelin *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* pelaamisen. Käynnistä ohjelmat käynnistämällä tietokone uudelleen.

Viruksentorjuntaohjelmat/kaatumisenesto-ohjelmat

Jos tietokoneellasi on käynnissä viruksentorjunta- tai kaatumisenesto-ohjelmia, sulje tai kytke ne pois päältä ennen kuin pelaat peliä *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Sulje ohjelmat etsimällä niiden kuvake Windowsin tehtäväpalkista. Napsauta kuvaketta hiiren oikealla painikkeella ja valitse SULJE, KYTKE POIS PÄÄLTÄ tai muu vastaava toiminto.

Yleisten taustaohjelmien sulkeminen

Kun viruksentorjuntaohjelmat ja kaatumisenesto-ohjelmat on suljettu, sulje myös kaikki tarpeettomat yleiset taustaohjelmat, sillä ne voivat aiheuttaa ongelmia pelejä asennettaessa tai käytettäessä.

Windows 98/Me

1. Pidä näppäimiä **CTRL** ja **ALT** alaspainettuna ja paina kerran näppäintä **DELETE**. Esiin tulee ikkuna SULJE OHJELMA, jossa on lueteltu käynnissä olevat ohjelmat.
2. Sulje taustaohjelma napsauttamalla sen nimeä listalta ja napsauttamalla sitten painiketta Lopeta tehtävä.
   Huom: ÄLÄ SULJE taustaohjelmia Explorer ja Systray, sillä ne ovat välttämättömiä Windowsin toiminnalle. Kaikki muut ohjelmat voi sulkea.
3. Ikkuna Sulje ohjelma sulkeutuu. Ohjelma on nyt poissa käytöstä. Sulje loput tarpeettomat ohjelmat toistamalla äskeiset toimet.

Windows 2000/XP Professional

1. Pidä näppäimiä **CTRL** ja **ALT** alaspainettuna ja paina kerran näppäintä **DELETE**. Esiin tulee Windowsin suojausruutu.
2. Napsauta kohtaa TEHTÄVIENHALLINTA avataksesi Windowsin Tehtävienhallinta-ruudun. Sulje taustaohjelma avaamalla Sovellukset-välilehti ja napsauttamalla sen taustaohjelman nimeä, jonka haluat sulkea. Napsauta sitten painiketta Lopeta tehtävä.
   Huom: Näppäinyhdistelmän **CTRL, ALT** ja **DELETE** toiminto riippuu valituista asetuksista. Joissakin Windows 2000/XP –käyttöjärjestelmissä näppäinyhdistelmä saattaa siirtää käyttäjän suojausruudun ohi suoraan Windowsin Tehtävienhallintaan.

Windows XP Home

1. Pidä näppäimiä **CTRL** ja **ALT** alaspainettuina ja paina kerran näppäintä **DELETE**. Esiin tulee Windowsin Tehtävienhallinta.
2. Sulje taustaohjelma avaamalla Sovellukset-välilehti ja napsauttamalla sen taustaohjelman nimeä, jonka haluat sulkea. Napsauta sitten painiketta Lopeta tehtävä.
   Tärkeä huomautus: Muista, että kun seuraavan kerran käynnistät tietokoneen, kaikki sulkemasi taustaohjelmat käynnistyvät automaattisesti.

Pelin aloittaminen

- Aseta peli-CD tietokoneesi CD-ROM/DVD-asemaan. Automaattinen käynnistysvalikko tulee näkyviin. Käynnistä peli napsauttamalla vaihtoehtoa PELAA.
  Huom: Jos peli ei käynnisty automaattisesti, kun asetat peli-CD:n tietokoneesi CD-ROM/DVD-asemaan, valitse seuraavasti: **Käynnistä > Ohjelmat >** (tai **Kaikki Ohjelmat** Windows XP:n käyttäjille) **>** EA Games > *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* > *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Esittelyruudut avautuvat ja peli alkaa.
  Huom: Lisätietoja EA GAMES™ -yhtiön *Harry Potter* -videopeleistä on Internet-sivustolla **www.harrypotter.ea.com**

Esittely

Harry Potter on viettänyt kammottavan kesän Dursleyn perheen luona, joten hän ei malta odottaa kolmannen lukuvuoden alkua Tylypahkan noitien ja velhojen koulussa (Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry). Tapahtumat saavat kuitenkin oudon käänteen, kun Harry saa kuulla Sirius Mustan (Sirius Black) karanneen Azkabanin velhovankilasta. Mustan uskotaan pettäneen Harryn vanhemmat ja olevan vastuussa näiden murhasta.
Sirius Musta näyttää vaanivan kostoa siitä, että Harry esti Tiedät-kai-kenen ("You-Know-Who") suunnitelmat.
Lisäksi Tylypahkaan (Hogwarts) on lähetetty ankeuttajia (Dementors), Azkabanin vanginvartijoita, joiden tehtävänä on sekä suojella koulua että vangita Musta. Ne kuitenkin vaikuttavat Harryyn ikävällä tavalla. Ronin ja Hermionen avulla Harry aikoo ratkaista Sirius Mustaan liittyvät arvoitukset ja selvittää, kuinka tämä pääsi pakoon Azkabanista.

Kaikki komennot

Huom: Tässä ohjekirjassa käsitellään oletuskomentoja. Tietoja pelikomentojen mukauttamisesta on kohdassa *Komentoasetukset* (*Input Settings*) sivulla 13.

Valikkokomennot

Valikkovaihtoehtojen korostaminen	Siirrä **hiiri** vaihtoehdon kohdalle
Vaihtoehtojen selaaminen/ liukusäätimien siirtäminen	**Napsauta** vaihtoehtoa hiiren painikkeella/**napsauta** liukusäädintä
Valitseminen/seuraavaan näyttöön siirtyminen	**Napsauta** vaihtoehtoa hiiren painikkeella
Edelliseen näyttöön palaaminen	**Napsauta** takaisin osoittavaa nuolta/ paina **ESC**-näppäintä

Pelikomennot

Siirtyminen eteen- tai taaksepäin	**W/S** tai **nuolinäppäimet** ⇳
Käännös vasemmalle tai oikealle	**Hiiren** liikuttelu/**Nuolinäppäimet** ⇔
Sivuaskel vasemmalle/oikealle	**A/D** tai **numeronäppäimistön näppäin 4/6**
Loikka	**Hiiren kakkospainike/VÄLILYÖNTI**
Loihtiminen	**Hiiren painNike, pidä painettuna** ja **vapauta**/tähtää **ALT**-näppäimellä ja **nuolinäppäimillä**
Toiminto/puhuminen	Kävele henkilön tai kohteen luo
Katseleminen ympärille	Liikuta **hiirtä**
Keskeytä peli/ näytä pelin sisäinen valikko	ESC
Katsele Kelmien karttaa	SARKAIN
Ohita välinäytös	ENTER (opetusjakson välinäytöksiä ei voi ohittaa)

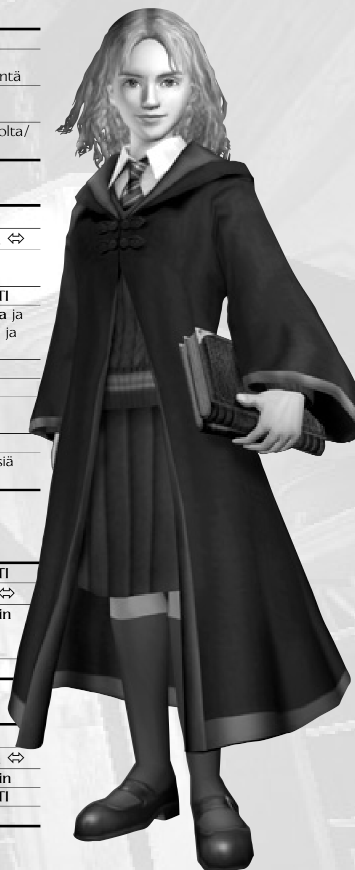
Huom: Et voi loitsia, jos et ole valinnut kohdetta.

Lentokomennot

Siipien räpyttely	**Hiiren kakkospainike/VÄLILYÖNTI**
Käännös vasemmalle tai oikealle	**Hiiren** liikuttelu/**Nuolinäppäimet** ⇔
Hengitä tulta (vain louhikärmös-lohikäärmeet (Draconifors dragons)/ vaatii tulipallon ensin)	**Hiiren ykköspainike/ALT-näppäin**
Loitsun peruutus	ENTER

Ristihuulios-komennot

Siirtyminen eteen- tai taaksepäin	**W/S** tai **nuolinäppäimet** ⇳
Käännös vasemmalle tai oikealle	**Hiiren** liikuttelu/**Nuolinäppäimet** ⇔
Ruohon pureskelu/kaivaminen	**Hiiren ykköspainike/ALT-näppäin**
Loikka	**Hiiren kakkospainike/VÄLILYÖNTI**
Loitsun peruutus	ENTER



Pelin asetusten määrittäminen

Uuden seikkailun aloittaminen:

1. Valitse Päävalikosta (Main menu) vaihtoehto Uusi peli (NEW GAME) ja napsauta sitten tyhjää (EMPTY) tallennuspaikkaa.
2. Esittelyelokuva alkaa. Kun elokuva on päättynyt, peli latautuu ja alkaa automaattisesti.

Pelin pelaaminen

Pelinäyttö

Hahmon kunto – tulee näyttöön, kun pelattavan hahmon kunto heikkenee tai parantuu.



Aktiiviset hahmot

Huom: Kuvakkeet tulevat näyttöön vain tarvittaessa (esimerkiksi nostaessasi haastekilven (Challenge Shield)).

Yhteispeli (Companion Play)

Harry on kyllä osoittanut velhokykynsä, mutta tämä seikkailu on kaikkia aiempia vaikeampi. Hän tarvitsee kaiken avun, jota Ron ja Hermione vain voivat antaa! Kumppanukset oppivat omia loitsujaan, joita tarvitaan eri tehtävien ja ongelmien ratkaisemiseen. Joidenkin tehtävien suorittamiseen tarvitaan kerralla useita henkilöitä – tällaisia tehtäviä ovat esimerkiksi monet loitsukohteet. Kumppanit tulevat apuun tarvittaessa. Kun ohjattava hahmo vaihtuu, hahmon kuvake siirtyy aktiivisen hahmon osoittimeen.





Harry Potter

Harry Potter, poika joka elää, selvisi vauvana pahan lordi Voldemortin (Lord Voldemort) hyökkäyksestä. Harry opiskelee nykyään Tylypahkan noitien ja velhojen koulussa (Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry) ja on hyvin lahjakas oppilas.



Ron Weasley

Ron on jo kuudes Tylypahkassa (Hogwarts) opiskeleva Arthur ja Molly Weasleyn lapsi, minkä lisäksi hän on Harryn uskollinen ystävä.



Hermione Granger

Hermionen rohkeus ja älykkyys saattavat osoittautua korvaamattomiksi.

Kunto (Stamina)

Kuntopalkki näyttää miten hyvin kumppanisi voivat. Jos kumppanin palkki tyhjenee, tämä menettää tajuntansa ja joudut aloittamaan pelin edellisen tallennuskirjan (Save Book) luota (lisätietoja tallennuskirjoista (Save Books) on kohdassa *Seikkailun tallentaminen* (*Saving an Adventure*) sivulla 14).

- Suklaasammakoiden (Chocolate Frogs) avulla voit parantaa kuntoasi.
  Huom: Joillakin kovilla vastustajilla on oma kuntopalkkinsa, joka tulee näyttöön.

Hyppiminen, kiipeäminen ja kapuaminen

Jotta saisit Tylypahkan (Hogwarts) alueen tutkittua perinpohjin, joudut ylittämään monia vaikeita esteitä.

Hyppääminen

- Juokse kuilua kohti ja **napsauta hiiren kakkospainiketta** (tai paina **VÄLILYÖNTIÄ**) juuri reunalle päästessäsi. Jos hypyn ajoitus onnistuu, loikkaat komeasti toiselle puolelle.
- Jos putoat kovin korkealta, menetät tajuntasi ja joudut aloittamaan pelin uudelleen edellisen tallennuskirjan luota.
  Vihje: Joissakin tilanteissa kannattaa ottaa vauhtia ennen hyppyä – saatat saada kiinni kauempana olevista reunoista.

Kiipeäminen

- Kävele esineen tai esteen luo ja jatka liikkumista eteenpäin. Jos voit, alat kiivetä.
- Jos seinämä on korkea, yritä hypätä seinän juurella nähdäksesi, saisitko kiinni yläreunasta.
  Huom: Vain joidenkin esteiden yli voi kiivetä tai hypätä. Jos pelkäät jumiutuneesi johonkin paikkaan, älä huolestu: ympäristössä saattaa olla esineitä, joihin voit kohdistaa osaamiasi loitsuja.

Tutkiminen

Tylypahkan noitien ja velhojen koulu (Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry) on taianomainen paikka, jossa on monia kätkettyjä alueita, vipuja ja loukkoja, joihin varomattomat oppilaat voivat langeta. Jos haluat löytää kaiken, saat luvan etsiä ahkerasti. Pidä silmällä kaikkia sopivia kätköjä ja salareittejä. Tutki niin muurissa olevat pienet aukot kuin loitsumerkitkin, ja yritä valita kaikki mahdolliset asiat ja esineet kohteeksi taikasauvallasi.

Loitsut (Spells)

Loitsuhaasteet (Spell Challenges)

Seikkailun aikana sinun on suoritettava loitsuhaasteita, jotta oppisit uusia loitsuja ja pääsisit läpi Tylypahkan (Hogwarts) kolmannesta lukuvuodesta. Näiden tehtävien aikana voit kerätä haastekilpiä (Challenge Shields) – jos vain löydät niitä! Kerää kaikki kilvet, niin pääset bonusraehuoneeseen (Bean Bonus Room). Äläkä välitä, vaikka et saisikaan kaikkia kilpiä heti ensi yrittämältä: voit aina uusia tehtävän myöhemmin.

- Haastekilvet (Challenge Shields) -valikkoon pääsee pelivalikosta (in-game menu). Valikossa voit tarkistaa, montako kilpeä olet löytänyt (katso *Haastekilvet* (*Challenge Shields*) sivulla 10).



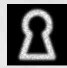
Loihtiminen (Casting spells)

Oikean loitsun loihtiminen oikeaan kohteeseen on erittäin tärkeää sekä hyvien arvosanojen saamiseksi että hieman uhkarohkeampia tavoitteita varten.

1. **Napsauta hiiren painiketta** ja **pidä se painettuna**, niin taikasauva valmistuu loitsimiseen. Välkkyvä osoitin näyttää, mihin kohdistat taikavoimasi.
   Huom: Loitsujen kantomatka on rajoitettu. Jos olet kantomatkan sisällä, loitsuosoitin näkyy oranssina. Jos olet kantomatkan ulkopuolella, osoitin on keltainen.
2. Siirrä välkkyvä osoitin hiiren avulla haluamasi kohteen päälle.
3. Jos osoitin on tähdätty oikeaan kohtaan – ja osaat tilanteeseen sopivan loitsun – loitsun ääriviivat tulevat näkyviin. Vapauta hiiren painike, niin saat loitsun tehtyä.
   Vihje: Loitsimisen vaikutusta ei välttämättä huomaa heti. Katsele ympärillesi, jos et ensin huomaa vaikutuksia.
   Vihje: Yritä kohdistaa loitsuja kaikkiin vastaan tuleviin esineisiin. Saatat hyvinkin löytää salaisuuksia tai keräilykohteita.

Loitsut ja lumoukset

Seuraavassa on luettelo kaikista loitsuista ja lumouksista, jotka kolmasluokkalaisten tulee pelissä osata ennen lukuvuoden päättymistä. Ainoana poikkeuksena on *Odotum Suojelius*, jota vain Harry voi käyttää.



Alohomora

Tämän avaamisloitsun avulla voit avata tiettyjä lukittuja ovia ja esineitä, minkä lisäksi loitsua käyttämällä saattaa päästä salaisille alueille.



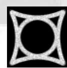
Tarttuos tavaraano (Carpe retractum)

Loihtii maagisen, lassomaisen valosäikeen, joka vetää tiettyjä esineitä puoleesi – tai jonka avulla voit vetää itseäsi esineitä kohti.



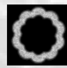
Louhikärmös (Draconifors)

Muuntaa lohikäärmeenmuotoiset pikkupatsaat pieniksi, eläviksi ja lentäviksi lohikäärmeiksi, joita voi ohjata hetken aikaa.



Jäätyös (Glacius)

Jäädyttää veden, ja on myös hyvin tehokas salamantereita (salamanders) vastaan.



Ristihuulios (Lapifors)

Muuntaa jäniksenmuotoiset pikkupatsaat pieniksi kaniineiksi, joita voi ohjata hetken aikaa.



Valois (Lumos)

Jos loitsua käytetään sopivasti Valois-kivihirviöön (Lumos gargoyle), loitsijan taikasauvan päähän syttyy hetkeksi aikaa valo, joka valaisee ympäristön. Tällä tavalla voit löytää kätkettyjä sisäänkäyntejä ja tasoja Tylypahkan (Hogwarts) ja sen piha-alueiden valottomilta alueilta.



Odotum suojelius (Expecto patronum)

Harry voi tämän loitsun avulla loihtia paikalle suojeliuksen (Patronus), joka on loihtijan positiivisiin ajatuksiin pohjautuva hyvä henki. Sen avulla voi ajaa pois ankeuttajia (Dementors). Muista kuitenkin, että tämä on edistynyt loitsu, jota varten tarvitaan voimakasta taikuutta!



Halkinaurus (Rictusempra)

Periaatteessa Halkinaurus on kutitusloitsu, mutta pelissä sen avulla voi myös kaataa heikkoja vastustajia.



Pyyhkäis (Spongify)

Käytä tätä loitsua tiettyihin mattoihin ja lohkareisiin, niin ne muuttuvat hyvin kimmoisaksi, hyytelömäiseksi aineeksi. Niiden päälle hyppäämällä voit ponnahtaa korkeuksiin.



Tönimös (Depulso)

Tämä loitsu soveltuu erinomaisesti esineiden työntämiseen, minkä lisäksi sillä voi aktivoida tiettyjä ulottumattomissa olevia loitsittuja vipuja tai rikkoa heikkotekoisia esineitä, jotka saattavat sisältää tehtävän kannalta hyödyllisiä tavaroita.

Pelivalikko (In-game menu)



Keskeytä seikkailusi hetkeksi, niin voit tarkistaa tilanteesi ja käsitellä pelin muita valikoita pelivalikossa (in-game menu). Voit tarkastella keräämiäsi esineitä, tarkistaa suorituksesi eri haasteissa ja tehtävissä sekä käsitellä kaikenlaisia peliasetuksia. Tai sitten voit vain pitää pienen tauon ja vetää henkeä. Saat nykyisen tasotilanteesi (Current Level Status) näkyviin painamalla **ESC**-näppäintä.

Jatka peliä (Return to Game)/ Edellinen näyttö (Previous Screen)



Napsauttamalla tätä kuvaketta voit palata edelliseen valikkoon tai jatkaa peliä.

Lopeta peli (Quit Game)



Napsauttamalla tätä kuvaketta voit palata päävalikkoon (Main menu) tai lopettaa pelin.

Nykyinen tasotilanne (Current Level Status)

Tehtävä (Task)

Tämä on muistutus parhaillaan suoritettavan tehtävän tavoitteista.

Hahmon kunto (Character Stamina)

Kunkin kumppanin kuntopalkki näkyy hahmon kuvakkeen alla (katso *Kunto* (*Stamina*) sivulla 7).

Löydetyt salaisuudet (Secrets Found)/ Salaisuuksia jäljellä (Remaining)

Tylypahka (Hogwarts) on maaginen paikka, ja ympäri koulua on useita salaisia paikkoja ja kätkettyjä esineitä. Tämä laskuri näyttää, montako salaisuutta olet löytänyt – ja montako on vielä jäljellä!

Löydetyt haastekilvet (Challenge Shields Found)/ Kilpiä jäljellä (Remaining)

Kussakin loitsuhaasteessa (Challenge) on kymmenen haastekilpeä (Challenge Shields). Jos löydät ne kaikki, pääset käymään rakeita täynnä olevassa bonushuoneessa (Bean Bonus Room).

Saavutusluettelo (Achievement List)

Napsauttamalla Nykyinen tasotilanne (Current Level Status) -näytön valintamerkkiä saat näyttöön kaikki kolmannen lukuvuoden suorituksesi. Toteuta kaikki koulutavoitteet, niin voitat pelin!

Kelmien kartta (Marauder's Map)

Tästä kielletystä esineestä kiertää huhuja, joiden mukaan karttaan piirtyisi Tylypahkan (Hogwarts) alue, *myös* salaiset paikat ja oikotiet. Tällainen esine voisi olla hyvin hyödyllinen, jos se tosiaan on olemassa...

Muotokuvien salasanavalikko (Portrait Passwords Menu)

Käveleminen ympäri Tylypahkaa voi käydä voimille, joten kannattaa etsiä oikoteitä. Koulussa on useita muotokuvien taakse kätkettyjä salakäytäviä, joiden kautta pääsee muotokuvan luota pääsisäänkäynnille. Salakäytäviä ei kuitenkaan voi käyttää ilman salasanoja.

- Muista, että Frediltä ja Georgelta voi saada monia hyödyllisiä asioita – jos sinulla vain on tarpeeksi rakeita (Beans)!

Minipelien valikko (Mini-games Menu)

Seikkailun aikana saatat löytää useita tehtäviä, joista on tarjolla palkkio. Tässä näytössä voit tarkistaa, kuinka tehtävät sujuvat.

Hevoskotkilla lentäminen (Hippogriff Flying)

Hevoskotkalla (Hippogriffs) lentäminen ei ole mikään helppo tehtävä, vaan siihen vaaditaan taitoa ja kärsivällisyyttä (katso *Hevoskotka* (*Hippogriff*) sivulla 11).

Ilkiöt (Pixies)

Ilkiöt ovat todellisia kiusankappaleita! Jos joku vain voisi hoidella ne, hän varmasti saisi kunnon palkkion (katso *Ilkiöt* (*Pixies*) sivulla 12).

"Hirviökirja hirviöistä" ("The Monster Book of Monsters")

Nämä kirjat ovat hurjia ja äkkipikaisia. Kauhistuttaa ajatellakin, mitä karannut kirja saisi aikaan (katso *Hirviökirja hirviöistä* (*The Monster Book of Monsters*) sivulla 12)!

Esineet



Bertie Bottin joka maun rakeet (Bertie Bott's Every-Flavour Beans)

Näitä erikoisia velhomakeisia on kaikkialla linnan ja pihamaiden alueella. Niitä on kätketty mitä oudoimpiin paikkoihin, mutta kyllä hyvin tähdätty loitsu yleensä vapauttaa ne. Ota rakeita mukaasi aina, kun vain löydät niitä, sillä niillä voi tehdä vaihtokauppoja Fredin ja Georgen kaupassa (Fred and George's Shop).

- Kun nostat rakeen, mukanasi olevien rakeiden määrä tulee näkyviin.



Kurpitsaleivokset (Pumpkin Pasties)

Kurpitsaleivokset ovat perinteinen ja suosittu velhokansan välipala. Ne käyvät vaihtokaupan välineiksi Fredin ja Georgen kaupassa (Fred and George's Shop).



Noidankattilakakut (Cauldron Cakes)

Tylypahkan oppilaat syövät valtavat määrät näitä herkkuja! Niitäkin voi käyttää vaihtokauppoihin Fredin ja Georgen kaupassa (Fred and George's Shop).

Fredin ja Georgen kauppa (Fred and George's Shop)

Kun Fred ja George Weasley eivät ole tekemässä tihutöitä, he ovat luultavasti salaisessa kaupassaan hoitamassa liiketoimia. He ottavat vastaan Bertie Bottin joka maun rakeita (Bertie Bott's Every-Flavour Beans), kurpitsaleivoksia (Pumpkin Pasties) ja noidankattilakakkuja (Cauldron Cakes) ja vaihtavat niitä suklaasammakoihin (Chocolate Frogs), keräilykortteihin ja jopa muotokuvien salasanoihin (Portrait Passwords).

Haastekilvet (Challenge Shields)

Seikkailun aikana sinun on suoritettava jännittäviä loitsuhaasteita (Spell Challenges), jotta oppisit tarvittavat velhoilutaidot ja pääsisit läpi Tylypahkan (Hogwarts) kolmannesta lukuvuodesta. Haastekilpien kerääminen on ehdottoman tärkeää. Jos löydät loitsuhaasteen aikana kaikki kymmenen kilpeä, pääset bonushuoneeseen (Bean Bonus Room), jossa voit kerätä valtavan määrän Bertie Bottin joka maun rakeita (Bertie Bott's Every-Flavour Beans).

Keräilykortit (Collector's Cards)

Nuoret velho-oppilaat keräilevät mielellään velhokortteja. Niissä kuvataan historian arvokkaita, huomattavia tai surullisenkuuluisia velhoja ja otuksia. Kortteja voi löytää kaikkialta Tylypahkasta (Hogwarts). Hankkimasi kortit säilytetään velhokansiossa (Folio Universitas).

- Jos kansiostasi puuttuu kortteja, muista, että voit myös ostaa niitä Fredin ja Georgen kaupasta.

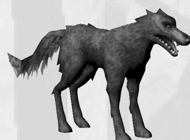
Velhokansio (Folio Universitas)

Kortit on jaettu ryhmiin sen mukaan, ketä (tai mitä!) ne esittävät. Jos haluat nähdä jonkin kortin paremmin, voit suurentaa kortin **napsauttamalla** sen pikkukuvaa.

Kuuluisia velhoja (Famous Wizards)	Kuuluisia noitia (Famous Witches)	Huispaus-kortit (Quidditch Cards)	Kuuluisia vampyyreita (Famous Vampires)
Kuuluisia maahisia (Famous Goblins)	Kuuluisia syöjättäriä (Famous Hags)	Kuuluisia jättiläisiä (Famous Giants)	Lohikäärmeitä (Dragons)
Olentoja (Beasts)	Bonuskortit (Bonus Cards)		

Otukset

Pääset seikkailusi aikana kohtaamaan kaikenmoisia otuksia. Jos niiden kukistaminen aiheuttaa ongelmia tai jos vain haluat saada niistä hieman lisätietoja, seuraavat kuvaukset voivat olla hyödyksi:



MUSTA KOIRA (BLACK DOG)
Harry uskoo nähneensä salaperäisen mustan koiran jo useita kertoja. Kuvitteleeko hän vain, vai onko kyseessä kalmakoira (Grim), suuri haamukoira, jota sanotaan kuoleman ennusmerkiksi?

LANKKUROUSKU (BUNDIMUN)

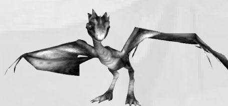

Tämä ällöttävä olento jättää taaksensa löyhkäävän limavanan. Lankkurouskun voi tainnuttaa Halkinaurus (Rictusempra) -loitsulla, minkä jälkeen sen päälle kannattaa vielä hypätä.



LUMOTTU LUURANKO (CHARMED SKELETON)
Lumotut luurangot saattavat hyökätä kenen tahansa kimppuun, joka vain häiritsee niiden luita. Ne ovat kestäviä, ja niiden kukistamiseen saatetaan tarvita useita henkilöitä.

KOUKKUJALKA (CROOKSHANKS)


Ennen kuin Hermione osti Koukkujalan Viistokujan (Diagon Alley) kaupasta, kissa oli joutunut olemaan kaupassa iät ja ajat, kun yksikään asiakas ei ollut huolinut sitä mukaansa. Koukkujalka on hyvin kiinnostunut Ronin lemmikistä, Kutka-rotasta!



LOUHIKÄRMÖS-LOHIKÄÄRME (DRACONIFORS DRAGON)
Louhikärmös-lohikäärme on lohikäärmepatsas, jota voi hallita Louhikärmös-loitsulla. Kun Louhikärmös-lohikäärme on saanut tulipallon, se voi sytyttää soihtuja hengittämällä tulta.

TULIRAPU (FIRE CRAB)


Nämä ravut muistuttavat isoja kilpikonnia, mutta älä anna niiden jalokivin koristeltujen kilpien hämätä itseäsi: ne voivat puolustautua syöksemällä tulta peräpäästään. Hyvin tähdätty Halkinaurus (Rictusempra) -loitsu voi tönäistä otuksen selälleen, jolloin sitä voi työnnellä ympäriinsä.



LENTÄVÄ KIRJA (FLYING BOOK)
Nämä taikakirjat voivat häiritä edistymistäsi pahasti. Pidä varasi epäilyttävien kirjahyllyjen luona!

HEVOSKOTKA (HIPPOGRIFF)


Hevoskotka on lentävä otus, jolla on hevosen vartalo, takajalat ja häntä, mutta suuren kotkan etujalat, siivet ja pää. Kun hevoskotkaa lähestytään, sitä tulee katsoa silmiin. Hyväntahtoisuus osoitetaan kumartamalla. Jos hevoskotka kumartaa myös, sitä voi koskettaa tai sillä voi jopa ratsastaa. Hevoskotkat ovat hyvin ylpeitä ja niitä ei pidä loukata!

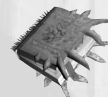


PIKKUPAHOLAISET (IMPS)
Pikkupaholaiset muistuttavat cornwallilaisia ilkiöitä (Cornish pixies), sillä molemmat ovat pieniä ja pahanilkisiä! Ne heittelevät mielellään vastaantulijoiden niskaan velhopaukkukaramelleja (wizard crackers), räjähtäviä makeisia. Jos toimit nopeasti, voit yllättää ne heittämällä paukkukaramellin takaisin niille!



Ristihuulios-patsas (Lapifors Statue)
Ristihuulios-patsas on pieni jänispatsas, jonka voi herättää henkiin ja jota voi ohjata Ristihuulios-loitsulla. Se voi livahtaa läpi pienistä koloista ja kaivautua multaan.

Hirviökirja hirviöistä ('The Monster Book of Monsters')

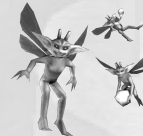


Hagrid on määrännyt tämän kirjan taikaolentojen hoidon (Care of Magical Creatures) luentojen oppikirjaksi. Kirja on pahansisuinen, ja se saattaa hyökätä kenen tahansa kimppuun.



Riesu (Peeves)
Riesu on Tylypahkan (Hogwarts) oma räyhähenki, jolla ei ole mitään hyvää mielessään. Tämä ärsyttävä henki saattaa ilmestyä mitä oudoimpiin paikkoihin.

Ilkiöt (Pixies)



Nämä pahanilkiset otukset ovat sähkönsinisiä ja noin kaksikymmentä senttiä pitkiä, mutta älä anna niiden pienen koon hämätä itseäsi – ärsytettyinä ne voivat olla hyvinkin vaarallisia. Ne lennähtelevät ympäriinsä Tylypahkan (Hogwarts) pimeillä alueilla. Niihin kannattaa kokeilla Halkinaurus (Rictusempra) -loitsua.



Salamanterit (Salamanders)
Nämä tulessa viihtyvät liskot saavat ravintonsa liekeistä. Salamanterit voivat oleilla liekkien ulkopuolellakin, mutta ne pysyvät hengissä vain niin kauan kuin niiden kotituli palaa. Jäätyös (Glacius) -loitsu voi jäädyttää salamanterin ja Halkinaurus (Rictusempra) -loitsu voi sitten rikkoa sen – mutta jos salamanterin tulta ei sammuteta, se palaa takaisin myöhemmin.

Kutka-rotta (Scabbers the Rat)



Kutka-rotta on ollut Weasleyn perheen lemmikkinä jo monen vuoden ajan. Percy lahjoitti rotan Ronille tämän ensimmäisenä Tylypahkan (Hogwarts) vuotena, ja sittemmin Hermionen kissa, Koukkujalka (Crookshanks) on kovin kiinnostunut Kutkasta.

Hahmot
Seuraavassa on lyhyt yhteenveto *Harry Potter ja Azkabanin vanki* kirjan henkilöistä. Huomaa, että luettelossa ei tosiaankaan ole kaikkia hahmoja! Tarkoituksena on lähinnä antaa hieman taustatietoa niille, jotka eivät ole lukeneet ainuttakaan J.K. Rowlingin Harry Potter -kirjaa.



Ankeuttajat (Dementors)
Ankeuttajat vahtivat Azkabanin velhovankilaa. Ne ovat kammottavia otuksia, joiden sanotaan ottavan ravinnokseen kaikki ihmisten sielussa olevat hyvät asiat. Ne on lähetetty jäljittämään Sirius Mustaa (Sirius Black) ja suojelemaan Tylypahkaa (Hogwarts), mutta niiden läsnäololla on ikävä vaikutus Harryyn.

Hagrid
Rubeus Hagrid on Tylypahkan (Hogwarts) avainten ja tilusten vahti (Keeper of Keys and Grounds). Hagrid on jättiläismäinen mies, jolla on lempeä sydän ja joka pitää kaikista maagisista otuksista. Hän on myös yksi Harryn todellisista ystävistä. Avainten ja tilusten vahtina Hagridilla on paljon tietoja koulusta ja sen menneisyydestä.





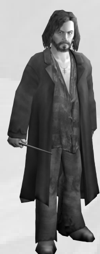
Professori Dumbledore (Professor Dumbledore)

Albus Dumbledore on Tylypahkan noitien ja velhojen koulun (Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry) arvostettu rehtori (Headmaster), ja monet pitävät häntä kaikkien aikojen suurimpana velhona. Dumbledore johtaa Tylypahkaa (Hogwarts) viisaasti, kärsivällisesti, reilusti ja hyödyntäen tarvittaessa valtavia maagisia voimia. Albus Dumbledorea parempaa ohjaajaa ja suojelijaa Harry ei voisi saada.



Professori Lupin (Professor Lupin)

Professori Remus J. Lupin on Tylypahkan (Hogwarts) uusin pimeyden voimilta suojautumisen (Defence Against Dark Arts) opettaja. Hän on lahjakas ja ystävällinen opettaja – joskin hieman nukkavieru. Hän vaikuttaa kärsivän jostakin salaperäisestä sairaudesta.



Sirius Musta (Sirius Black)

Sirius Musta on Harryn vanhempien entinen ystävä, joka sittemmin sotkeutui heidän kuolemaansa. Hän on velhovankilasta Azkabanista karannut vanki. Häntä pidetään erittäin vaarallisena, ja hän etsii Harry Potteria!

Asetukset (Options)

Komentoasetukset (Input Settings)

Hiiren nopeus (GAME MOUSE SPEED)	Napsauta ja vedä liukusäädintä. Mitä pidemmälle oikealle vedät liukusäädintä, sitä herkemmin hiiri vastaa liikuttamiseen.
Käännä hiiri (INVERT MOUSE)	Jotkut käyttäjät saattavat haluta käyttää käänteistä hiiriohjausta. Valitsemalla tämän valintaruudun voit kääntää Y-akselin ohjauksen (Y-axis).

Seuraavat *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* -pelin komennot ovat käyttäjän määritettävissä: Eteenpäin (FORWARD), taaksepäin (BACKWARD), käännös vasemmalle (TURN LEFT), käännös oikealle (TURN RIGHT), hyppy (JUMP), taikasauvan käyttö (USE WAND), sivuaskel oikealle (STRAFE RIGHT), sivuaskel vasemmalle (STRAFE LEFT), kartan avaaminen (OPEN MAP) ja välinäytöksen ohittaminen (SKIP CUT SCENE).
Jos haluat vaihtaa komentoa, korosta valintaruutu **napsauttamalla** sitä ja paina sitten uutta näppäintä. Uusi komento määritetään.

Huom: Tietokoneesi muistaa kaksi näppäinpainallusta kutakin toimintoa varten, joten **napsauta** hiirtä uudelleen, jos haluat määrittää komennon vain yhdelle painikkeelle.

Ääni- ja näyttöasetukset (Sound & Video Settings)

Gamma (GAMMA)	Napsauta ja vedä liukusäädintä.
Kirkkaus (BRIGHTNESS)	Napsauta ja vedä liukusäädintä. Mitä pidemmälle oikealle vedät liukusäädintä, sitä kirkkaampi näyttö on.
Kontrasti (CONTRAST)	Napsauta ja vedä liukusäädintä. Mitä pidemmälle oikealle vedät liukusäädintä, sitä enemmän kontrastia on.
Tarkkuus (RESOLUTION)	Napsauta avattavaa valikkoa ja valitse haluamasi tarkkuus (Resolution).
Värisyvyys (COLOUR DEPTH)	Napsauta avattavaa valikkoa ja valitse haluamasi värisyvyys (Colour Depth).
Musiikin äänenvoimakkuus (MUSIC VOLUME)	Napsauta ja vedä liukusäädintä, niin voit säätää musiikin (Music) äänenvoimakkuutta.
Tehosteiden äänenvoimakkuus (EFFECTS VOLUME)	Napsauta ja vedä liukusäädintä, niin voit säätää tehosteiden (Effects) äänenvoimakkuutta.
Käänteiset stereoäänet (REVERSE STEREO)	Napsauttamalla valintaruutua voit ottaa käyttöön käänteiset stereoäänet (Reverse Stereo).
Ota muutokset käyttöön (APPLY CHANGES)	Napsauta tätä, niin tekemäsi muutokset otetaan käyttöön.
Näytä tekijäluettelo (VIEW CREDITS)	Napsauttamalla tätä voit tarkastella luetteloa henkilöistä, jotka osallistuivat pelin tekemiseen.

Tallentaminen (Saving) ja lataaminen (Loading)

Seikkailun tallentaminen (Saving an Adventure)



Tallentamista varten sinun täytyy löytää Tylypahkasta (Hogwarts) tallennuspiste. Tallennuspisteet näyttävät raskailta taikakirjoilta, joita kutsutaan tallennuskirjoiksi (Save Books). Kävele tallennuskirjan luo, kun haluat tallentaa pelin.

Seikkailun lataaminen (Loading an Adventure)

1. Kun aloitat pelin seuraavan kerran, **valitse** Lataa peli (LOAD GAME). Näyttöön tulee Pelin lataaminen (Loading Game) -näyttö.
2. **Napsauta** haluamaasi käytettyä (USED) tallennuspaikkaa.
3. Peli latautuu.

- Voit myös aloittaa uuden pelin **napsauttamalla** Uusi peli (NEW GAME) -vaihtoehtoa.
- Jos menetät tajuntasi, peli alkaa uudelleen edellisestä tallennuspisteestä.

Tallennetun seikkailun korvaaminen (Replacing a Saved Adventure)

1. Kun aloitat pelin seuraavan kerran, **napsauta** Uusi peli (NEW GAME) -vaihtoehtoa. Esiin tulee Uusi peli (New Game) -näyttö.
2. **Napsauta** käytössä olevaa (USED) tallennuspaikkaa ja vahvista pyydettäessä, että haluat korvata aiemmin tallennetun pelin uudella pelillä (NEW GAME).

Ongelmia ohjelmiston kanssa?

Jos sinulla on ongelmia ohjelmiston käytössä, autamme parhaamme mukaan. Suorittamasi huoltotoimenpiteet vaikuttavat merkittävästi siihen, toimivatko uusimmat pelit tietokoneellasi. Alla on lueteltu toimenpiteitä, joilla ratkaiset useimmat ongelmat, joita esiintyy uusimmissa DirectX:n tukemissa peleissä.

Kaatuuko tai lukittuuko pelisi?

Kun pelisi käyttää uusinta DirectX-versiota, varmista, että myös näytönohjaimesi käyttää uusinta ajuria. Uusimman ajurin asentaminen näytönohjaimeen voi estää pelin kaatumisen ja lukittumisen.
Lataa viimeisin ajuri näytönohjaimen valmistajan Internet-sivuilta. Alta löydät listan tunnetuimmista näytönohjaimen valmistajista:

Asus:	**http://www.asus.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot:	**http://www.guillemot.com**
Hercules:	**http://www.hercules.com**

Jos näytönohjaimen ajurin päivittäminen ei auta, kokeile päivittää näytönohjaimen **piirisarjan** ajuri uusimpaan mahdolliseen. Näytönohjaimesi piirisarja on näytönohjaimessa sijaitseva kuvaa käsittelevä siru. Esimerkiksi Radeon (ATI) ja GeForce (nVidia) ovat näytönohjaimen piirisarjoja. Alta löydät listan tunnetuimmista näytönohjaimen piirisarjojen valmistajista:

nVidia:	**http://www.nvidia.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Power VR:	**http://www.powervr.com**
Matrox:	**http://www.matrox.com**
S3:	**http://www.s3graphics.com**
Intel:	**http://www.intel.com**
SIS:	**http://www.sis.com**

Onko koneessa äänionGelmia?

Jos pelin äänet kuulostavat katkonaisilta tai epäselviltä tai ääni katoaa ajoittain, lataa ja asenna koneellesi uusin äänikortin ajuri. Alta löydät listan tunnetuimmista äänikorttien valmistajista:

Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
C-Media:	**http://www.cmedia.com.tw**
Diamond:	**http://www.diamondmm.com**
ESS:	**http://www.esstech.com**
Videologic:	**http://www.videologic.com**
Yamaha:	**http://www.yamaha.com/service.htm**

Tiedote

Electronic Arts pidättää itselleen oikeuden parantaa milloin tahansa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta ilman erillistä ennakkoilmoitusta. Tämä käsikirja ja siinä kuvattu ohjelmisto on tekijänoikeuslain alainen. Kaikki oikeudet pidätetään. Mitään tämän kirjan osaa tai siinä kuvattua ohjelmistoa ei saa kopioida, tuottaa uudessa muodossa, kääntää tai muuntaa elektroniseen tai koneella luettavaan muotoon ilman Electronic Arts Limitediltä (2000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, England) ennakkoon hankittua kirjallista lupaa. Electronic Arts ei anna mitään suoria tai epäsuoria takuita, ehtoja tai esityksiä, mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, myytävyyteen tai sopivuuteen johonkin määrättyyn tarkoitukseen. Tämä käsikirja seuraa tuotetta ”siinä kunnossa kuin se on”. Electronic Arts antaa tarkoin määrätyt, rajoitetut takuut mitä tulee itse ohjelmistoon ja sen sisältävään välineeseen. Electronic Arts ei ole missään tapauksessa vastuullinen mistään epäsuorasta tai välillisestä vahingosta. Nämä ehdot ja rajoitukset eivät vaikuta ostajan laissa säädettyihin oikeuksiin eivätkä vahingoita niitä missään muussa sellaisessa tapauksessa kuin siinä, jossa ostaja hankkii tavaran muuna kuin kauppatavarana.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 90 päivää ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alhaalla olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltioimisväline ja asiakkaan oma osoite.
Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla. Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään ”siinä kunnossa kuin ne ovat”. Takuu ei myöskään ulotu taltioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan. Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.
Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225.
Sähköposti: **TEKNINENTUKI@EUROPE.EA.COM**
Electronic Arts Customer Service
Airport Plaza
Äyritie 12b
01510 Vantaa
Suomi

Tekninen tuki

Jos ongelmat jatkuvat senkin jälkeen, kun olet huolellisesti suorittanut KAIKKI toimenpiteet, lue seuraavat ohjeet.
Tärkeää: Lue nämä ohjeet huolellisesti ennen kuin otat yhteyttä meihin
Tämän päivän tietokoneet toimivat miljoonilla eri kokoonpano- ja ohjelmistoyhdistelmillä. Jotta voimme auttaa sinua parhaimmalla mahdollisella tavalla, haluamme että keräät tietoa koneestasi ennen kuin otat yhteyttä meihin.
Varmista, että sinulla on uusimmat näytönohjaimen ja äänikortin ajurit asennettu koneeseesi.
Ajurit (Drivers) löytyvät näytönohjaimen, äänikortin ja/tai tietokoneen valmistajan websivuilta.

Kuinka saada tarvittava tieto

- Valitse Käynnistä > Suorita.
- Kirjoita ”dxdiag” ja paina OK.
- Valitse ”Save all information” (Tallenna kaikki tieto).
- DXDIAG.TXT niminen tiedosto luodaan nyt työpöydällesi, siitä löytyy kaikki tieto jota voimme tarvita. Voit liittää tiedoston sähköpostiisi tai pitää sen esillä soittaessa meille.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa **HTTP://WWW.SUOMI.EA.COM**, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja.
Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800 – 508 225. Voit myös kirjoittaa meille, muista liittää edellä pyydetyt tiedot laitteistostasi. Osoite on:
Electronic ArtsTekninen tuki, Airport Plaza, Äyritie 12b, 01510 Vantaa, Suomi
Sähköposti: **tekninentuki@europe.ea.com**



EAM08004348MT